不思議のダンジョン2
風来のシレン
ふしぎのダンジョン2 ふうらいのシレン
道中案内
クリアへのテクニック
基本テクニックの習得がクリアへの早道！
練習問題付き！

不思議のダンジョン2 風来のシレン

ふしぎのダンジョン2 ふうらいのシレン

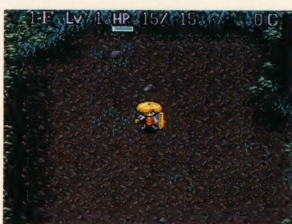
幻の黄金郷を求めて前人未踏の地に挑む

入るたびに形が変わり、倒れれば入口へと戻されてしまう「不思議な」ダンジョン。そんなダンジョンは前作の主人公トルネコの家の裏手にしかないと思われていたが、実はココにもう1つ、「こばみ谷」という「不思議のダンジョン」があることが新たに判明した。主人公は18歳にして旅にさすらう風来人のシレン。人呼んで「風来のシレン」だ。

本作はモチロン、主人公が違うだけではない。出てくるモンスターは全く違うし、屋外を旅する「シャッフルダンジョン」もある。それより何より、一緒に旅する仲間まで登場する。人々の夢を叶えるという黄金のコンドルが棲み、黄金郷が広がるという「太陽の大地」を目指して進もう。

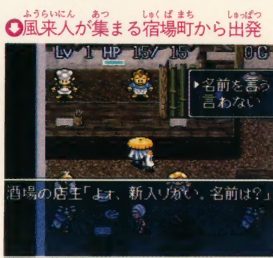
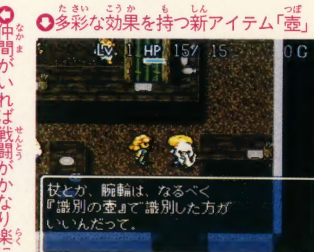
12月1日発売予定

チュンソフト 11800円 消費税別

カセット 32M+256KRAM バッテリーバックアップ ロールプレイング

画面いっぱい見渡せる新ダンジョン

風来人が集まる宿場町から出発

仲間・めつぶしのお竜

仲間がいれば戦闘がかなり楽に

多彩な効果を持つ新アイテム「壺」

冒険中に得た金で買い物もできる

ALL NEW MONSTER!

死の使い 小僧天狗 ぴーたん ボウヤー おばけ大根

こばみ谷全体図

CONTENTS

不思議のダンジョン2 風来のシレン
ふしぎのダンジョン2 ふうらいのシレン

用語索引

ゲーム、またはこの付録内で使われているさまざまな用語について、内容を紹介しているページを掲載。

基礎知識編 P.4

旅の舞台「こばみ谷」の解説から始まり、操作方法、ダンジョンの特徴など基本事項を順番に説明していく。これさえ押さえておけば、プレイヤー次第で新たなテクニックを生み出せるはずだ。

戦闘や移動など、プレイヤーキャラについて知っておきたいことは多い

実戦・応用編 P.14

実際のプレイに沿って、町や村など中継地点とダンジョンを解説していく。中継地点は発生イベントと設備の紹介、ダンジョンは構造の特徴と出現モンスターを基にした攻略法に触れていくぞ。

プレイするごとに進んでいく、中継地点でのイベントも完全フォロー

データリスト編 P.20

自分なりの攻略を進めるには欠かせない、モンスター・アイテムのデータリストを公開。ほかにも売買や価格決定のしくみ、杖や壺など不確定名アイテムの識別法についても紹介していく。

敵の特徴や持っているアイテムの種類に応じて攻略方法は無限にある

巻末付録 練習問題 P.26

ここまでの紹介で得た知識を確認し、さらに発展させるためのオリジナル練習問題。実際にプレイをはじめる前の腕試しとしても良いし、ある程度プレイを進めてからの実力試しとしてもオススメ。この答えには解説もついているので、さらに知識を充実させることができるぞ。また、ゲームの早解きキャンペーンのお知らせも掲載している。

「不思議のダンジョン」攻略に必要な知識を総まとめ

基礎知識編

ゲームをはじめている人も、そうでない人も、ゼヒ知っておいてもらいたい基本システムを解説。これさえ押さえておけば、その場に応じて臨機応変に対応可能だ。

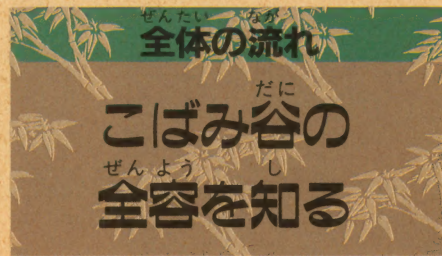
全体の流れ
こばみ谷の全容を知る

ゲームをスタートして、まずプレイヤーキャラを出迎えてくれるのは出発地点「渓谷の宿場」の人々。そして、そこを出発するといよいよ「不思議のダンジョン」が始まる。目的地「太陽の大地」までは約30フロア用意され、途中にはダンジョンだけでなく、「渓谷の宿場」のような中継地点が設けられているのだ。

約30フロア!?

「山頂の町」の風来人による情報だ

冒険のメイン ダンジョン

どのダンジョンも、もちろん入るたびに形の変わる「不思議のダンジョン」だ。本作では地下を冒険する前作同様のダンジョンに加え、屋外を冒険する「シャッフルダンジョン」が新たに加わっているぞ。

詳しくはP.7

暗いダンジョンを冒険する

細かく描き込まれている

次にどんな配置のダンジョンになるのか全く予想がつかない

そこに住む人々とのイベントや、店での買い物などを楽しめるのが中継地点だ。中継地点はプレイごとに形が変わることはないが、イベントが変化していく。

詳しくはP.11

まだ見ぬ土地へのあこがれが募る

稼いだ金でお買い物

店主「お客さんがお買い上げになった
アイテムの代金として、
1600ギタンいただきます。
よろしいですか?」

店でアイテムを買ったり、かじ屋で武器を強くしたりできる

冒険ルート

…中継地点
…ダンジョン
Ⓢ…シャッフルダンジョン
Ⓝ…(ノーマル)ダンジョン

渓谷の宿場
冒険の出発地点。おにぎりをもらって旅立とう。

Ⓢ杉並の旧街道 2フロア
まずは腕ならし。レベルが上がれば余裕で倒せるモンスターばかりだ。

Ⓢ山間渓流 2フロア
飛び道具を使うモンスターが出現。逃げ隠れする場所が少ないので移動方法を工夫して矢を避けよう。

竹林の村
ダンジョン間にあるはじめての村。店やかじ屋に寄って最低限の装備を整え、新たなダンジョンに向かおう。

Ⓢ天馬峠 2フロア
ほかのモンスターをレベルアップさせる「ぼうれい武者」が出現。早めに退治しないと途方もなく強い敵が現れることになる。

Ⓢ山頂の森林 1フロア
1フロアしかないが、魔法を使うモンスターが出現。自分に有利な魔法をかけてもらえることもあるので有効活用して戦っていこう。

山頂の町
長い冒険の準備地点として、第2の「渓谷の宿場」のような役割を持つ。ここまでに十分な装備を整えよう。

Ⓝネブリ山廃坑 2フロア
いよいよここから前作同様のダンジョンが始まる。動きが早く飛び道具を使うものや、ダンジョンに穴をあけるものなどが出現するぞ。

断崖の岩屋 ?フロア

山霊の洞窟 ?フロア

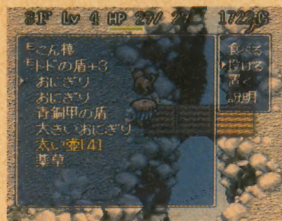
奇岩谷

瀑布湿原 ?フロア

テーブルマウンテン ?フロア

太陽の大地

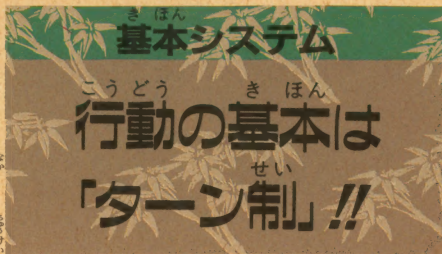
基本システム

行動の基本は「ターン制」!!

ダンジョンの中でも中継地点でも、ゲーム全般にわたって「ターン制」を基に行動していくことになる。この「ターン制」とはシミュレーションゲームやRPGに使われているのと同じで「自分の番」、「相手の番」と交互に行動していくこと。ただ、このゲームでは自分の番が終わった直後にほとんど時間を置かずに相手が行動するため、ちょっと見ただけだとアクションゲームのように感じられる。

足下のアイテムはすぐに使える

「ターン」を活かす 移動方法

ゲームを始めると、1歩歩くごと、1回行動するごとに1ターンが経過する。そこで、一番基本となる移動をできる限り効率よく行うため、十字ボタンでの操作に加え、縦・横・斜めの8方向の移動がスムーズに行えるような操作系の工夫がなされているんだ。

十字ボタンだけでも、8方向に移動できる

ダンジョンでも町の中でも、同じような感覚で操作することができる

斜め移動

十字ボタンではキッチリ斜めに入力するのが難しいため、Rボタンと十字ボタンの組み合わせで斜めにだけ移動できるようになる。

縦・横には移動できなくなるのだ

斜め移動を知らなければ、スムーズに移動できない場所も

方向転換

まったくターン経過ナシで、Yボタンと十字ボタンとの組み合わせでキャラの向きだけが変えられる。

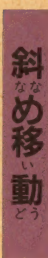
8方向を向いている状態。斜め方向はちょっと見分けづらい

足踏み

AボタンとBボタンを同時に押すことによって足踏みし、移動ナシでターンだけ経過させることができる。これは、ターン経過によってHPを回復させたいときに使うと便利だ。

誰もいない部屋に移動して足踏み

高速移動

Bボタンを押しながら十字ボタンを押すと、障害物に隣接するまでイッキに移動することができる。敵との位置関係によっては先制攻撃をくらうことがあるので慎重に利用したい。

ほかにも…

高速移動と同じ操作によって、下に落ちているアイテムを取らないまま移動することもできる。
また、同じ操作を目の前にいるキャラに向かって行った場合、すべてのキャラというわけではないが、位置を交替することができる。

「ターン」を大切に 戦闘

敵と戦っている場合、移動速度が特殊な敵以外はこちらが1回攻撃した直後に、向こうから1回攻撃される。戦闘中に武器・アイテムの装備や仲間との会話を行うとそれだけで自分のターンが終わってしまうので、敵の姿が見えたら滞りなく戦闘準備を整えたい。

装備しているアイテムの脇には「E」という文字がつく

矢

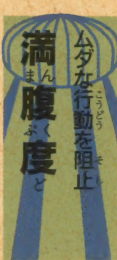
矢は落ちていても、持っていても、装備していても、すべて1ターンで射ることができる。装備には1ターンかかるが、装備すればLボタンだけで矢を射れる。

落ちている矢の上に乗り、いきなり射ることもできるのだ

ムダな行動を阻止 満腹度

「ターン制」と並ぶ、システム上の重要な要素がこの「満腹度」だ。満腹度は最初100%で、10ターンごとに1%ずつ減っていく。これが0%になると今度は1ターンごとにHPが1ポイントずつ減っていき、やがては倒れてしまう。満腹度を回復するには食料を得るほかないが、出てくるアイテムはランダム。つまり、いつ入手できるかわからない食料を頼りに冒険を進めなければならないため、ムダな行動はできないのだ。

歩いて回復 HP

プレイヤーキャラのHPはターンが経過するごとに少しずつ回復していく。回復率はHPの最大値によって変わり、HPが15だと10ターンで1ポイント、HPが150だと1ターンで1ポイント回復することになる。実際にはHPがキリのいい数値になることは少ないので、3ターンで1ポイント回復する場合や4ターンで1ポイント回復する場合などが混在することになる。

基本システム

攻撃・防御に関わる要素

とりあえず細かい戦略は抜きにして、敵と向き合っている場合に重要なのは攻撃力と防御力。防御力は防具の強さによってのみ変化するが、攻撃力は力、武器の強さ、レベルの総合的な強さによって決められる。

❶1ターンでのプレイヤーの行動分。まずは攻撃だ！

❶こちらはモンスター行動分。ここでダメージをくらう

イベント・戦闘で変化 ちから

力の初期値は8で、レベルアップで変化することもなければ、HPのように頻繁に変化することもない。

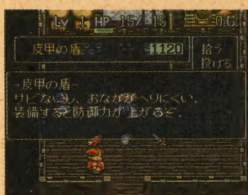
力の値は毒やイベントによって一時的に下がることがあり、その場合はどく消し草を飲んだり、宿屋で寝たりすれば回復する。力の最大値はまず変化することはないが、イベントやアイテムによって上昇することがあるほか、戦闘中モンスターの特殊攻撃によって下げられてしまうこともある。

❶毒草が当たると力が下がる

❶少女のイベントで力がアップ！

総合攻撃力が大切 武器

武器の名前は後ろの方に「＋－α」の数字がついていることがある。これは武器本来の強さにさらに切れ味が加わった、または下がった状態を表し、武器の強さはこの数字も含めた総合的な強さによって決定される。具体的には「長巻＋2」は元の強さ4に切れ味2が加わった状態で、強さが6の「カタナ」とまったく同じ攻撃力を持つことになる。武器によっては強さとは別に特殊効果を持つものもあり、特殊効果を持つ武器は一般に本来の攻撃力は低い。

特殊能力も見逃せない 防具

防具の強さも武器と同じで、後ろの数字も含めた総合的な強さによって決まる。さらに、特殊効果を持つ防具は一般的に防御力が低い。

❶皮甲の盾を装備すると、満腹度の減り方が半分になる

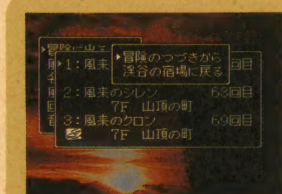
上がると攻撃力アップ レベル

モンスターを倒し、特定の経験値を得るとレベルアップする。レベルがアップするとHPが約5ポイントずつ上昇していき「打たれ強く」なるほか、攻撃力も上昇。前作でもレベルアップによって攻撃力が高くなる効果はあったがほとんど変わらなかったのに比べ、本作ではそれまで2回攻撃しなければ倒せなかった敵が1回の攻撃で倒せるようになるなど、強さが目に見えてわかるようになった。

❶同じ敵が相手で装備が同じでも、レベルアップすると別人のように強くなる

冒険を助ける便利なシステム

「1回きりの冒険」というのがこの「不思議のダンジョン」シリーズの特徴だが、本作では前の冒険を活かすシステムも用意されている。

中断

ゲームを中断した場合、前作では続きしか遊べなかったが、本作ではその回を終わったことにしてしまい最初の場所に戻ることができるようになった。もちろんその場合、経験値は0で手持ちのアイテムもなくなってしまうが、途中のプレイで起こったイベントや、倉庫や預かり場に置いてきたアイテムはそのまま記録される。特定の場所で起こるイベントを早くクリアしたい人や、ある程度アイテムを集めてから本格的に遊びたい人にはオススメ。

❶再び始めるとき、「渓谷の宿場に戻る」を選ぶと最初からになる

風来日記を写す

ゲームのセーブファイル「風来日記」は3つ用意されており、それぞれ空いているファイルがあればデータを写すことができる。写したデータは中断した場合と同じで、経験値は0。手持ちのアイテムはなくなって出発地点に戻されてしまうが、非常に便利な一面も持っている。それは、イベントや、倉庫や預かり場に置いたアイテムが記録されているということ。

例えば「山頂の町」の時点で非常においしいアイテムを持っていた場合、このまま冒険に出るとどんな事故でアイテムがなくなってしまわないとも限らない。

そこで、いったん手持ちのアイテムを預かり場に置いておき、データを写しておけば、再び「山頂の町」に行ったときにそのアイテムを取り出して冒険の続きを楽しむことができるんだ。

また、いくつかの選択肢を試したいイベントがある場合、イベントの起こる場所まで行くのは大変だが、イベントの直前でセーブしておけば好きなだけパターンを試すことができる。

ダンジョン
「不思議のダンジョン」全体の特徴

「不思議のダンジョン」の特徴は、前作からほぼそのまま継承されている。ここでは主な特徴を中心として「不思議な」システムについて解説していこう。

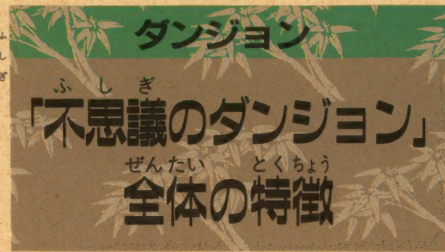
風来人番付

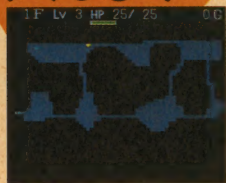
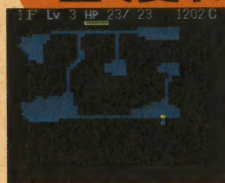
順位	金額	名前	フロア
2位	35657	シレン	18F
ミノタウロスにたおされる。			
3位	28235	シレン	13F
パコレプキンにたおされる。			
4位	27919	シレン	18F
腹がへってたおれる。			
5位	20288	シレン	10F
番犬にたおされる。			
6位	20013	シレン	17F
ミノタウロスにたおされる。			

アイテムと金の合計金額で番付が

途中で倒れると出発地点に戻る

入るたびに形が変化

「不思議のダンジョン」の最大の特徴がコレ。フロアごとに見た目が似ていて、同じ場所のハズなのに、入るたびに形が変わってしまうんだ。もちろん敵の配置も、アイテムの配置も全てバラバラになってしまう。マッピングなんかしてもムダなので、オートマッピングに任せてしまおう。

あちこちにアイテムが落ちているが、次にやるときは違う配置に

全く変わってしまう

どちらも最初のダンジョン「杉並の旧街道」なのだ

フロアごとの特徴は共通

フロアによって背景の種類が決まっているほか、出てくるモンスターの種類もあらかじめ決まっている。隣り合うフロアでは何種類かのモンスターが共通して出現するほか、先に進めば進むほど、手強いモンスターが新たに現れるぞ。

天馬峠

杉並の旧街道

ダンジョンの見た目は、場所によってハッキリわかるほど変化する

かなり広い範囲に出現するモンスターもいる

ダンジョンの基本構造

ダンジョンの基本的な構造は全て共通で、各フロアはキャラ1人分程度の幅の通路と、3マス四方程度から画面いっぱいの大きさまで、さまざまな大きさに広がった部屋とで構成される。各フロアには出口しかなく、次のフロアに行ったらもう戻ることはできない。移動後は部屋の中に出現することになるので、何が起こっても対処できるよう、移動前にHPや満腹度など十分注意しておきたい。

合わせてダンジョンになるのだ

キャラ2人はすれ違えない

ある程度大きく広がっている

出口の様子はダンジョンのフロアごとに異なった造りになっている

次のフロアへの移動直後の画面だ

リアルタイムでマップ表示

マップは画面を切り替えて一時的に見ることも、フィールド画面に半透明で重ねておくこともできる。マップは自分の移動に応じて、通路を移動する場合は周囲1マス、部屋に入った場合は部屋全体と、それにつながる通路1マス分が描き足されていく。

マップには自分が黄色、それ以外のキャラが赤（仲間も含む）、アイテムが水色の○で表示され、出口は水色の□で表示される。モンスターは移動に伴って新たに描き足される範囲のみ、アイテムはこれまで行ったことのある場所全てのものがマップに表示される。半透明のマップを出しながらプレイした場合、部屋に入ったときにフィールド画面では見えない部分まで知ることができて便利だ。

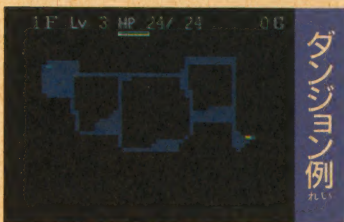
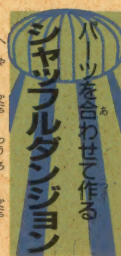
半透明マップを出したまま移動

ダンジョン

「不思議のダンジョン」は2種類ある

山を越え、川を越え、今回旅する「不思議のダンジョン」は屋外も冒険していく。そこで加わった新ダンジョンと、前作同様のダンジョンについて解説しよう。

見た目にも、違った雰囲気のダンジョンであることが良くわかる

パーツを合わせて作る シャッフルダンジョン

部屋の形、通路の形など、あらかじめ決まった形に描かれたパーツをランダムに組み合わせて作るダンジョン。通路にいても部屋にいても画面のすみずみまで見渡すことができるので、いきなりモンスターに出くわす危険はほとんどない。

このダンジョンでは角の部分に特徴があり、前作同様のダンジョンでは角に沿って移動する場合は縦か横に移動するしかなかったが、このダンジョンではいきなり斜めに移動することができる。高速移動する場合、移動方式が前作同様のダンジョンを基準に作られているため、部屋の出入口などでは1歩分行きすぎてしまう。ターン節約のためには高速移動の使用を控えたい。

ダンジョン例

全体に複雑な形をしたダンジョンとなる

通路

縦、横だけでなく、斜めに伸びる通路も存在するのだ

部屋

ま四角ではなく、複雑な形状を持った部屋となっている

飛び道具に注意！

壁がほとんどない「山間渓流」

上のような岩や木は飛び道具を通すので要注意

どんな形も自由自在 ノーマルダンジョン

平らな面だけで構成され、通路の長さ、部屋の広さがランダムで自由自在に変化するダンジョン。通路では自分の周囲1マス分、部屋では部屋の中とつながっている通路1マス分しか見えないため、特に通路などではモンスターにいきなりでくわす危険性が高い。

シャッフルダンジョンと異なり直線的な構造で高速移動向きの作りとなっている。ダンジョンの角の部分は前作同様斜めに移動できず、飛び道具だけ通り抜けることができるので、通路の出入口では注意したい。

ダンジョン例

整然とした構造のダンジョンができあがる

通路

一定の幅を保ち、部屋まで縦か横、一直線に伸びていく

部屋

すぐにマス目を数えられそうな部屋の形になっている

柱部屋

ダンジョンの壁と同じ材質でできた柱が等間隔で並んだ部屋。柱の角を斜めに移動することはできない。飛び道具を持たないモンスターから逃げる場合はこの中を移動すると安全だ。

また、柱の並んだ部屋の中には部屋全体が明るくならないものもあり、そんな場所の柱は攻撃のアクションによって崩れ、中にはモンスターやアイテムが埋まっている。モンスターだと必ず先制攻撃をくらってしまうので準備万端に。

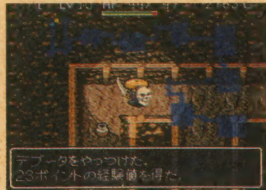
HPが危険になったら逃げ込もう

水路

水たまりのような場所で、その場所に移動することはできないが、飛び道具を飛ばしたり、杖で向こう岸にモンスターを吹き飛ばしたりすることができる。角を斜めに移動することができ、水路と普通の床が互い違いに敷き詰められた場所でも斜め移動することができる。複雑な場所をした大きな水たまりがある場所の途中で強いモンスターを引っかけて、HPを回復することもできる。水たまりの周囲を移動してHPを回復する場合は、角を斜め移動するのを忘れると命取りに。

水路の活用法はいくらでもある

隠し通路

ダンジョン内のどこかに、秘密の部屋へと通じる通路が存在する。これは攻撃のアクションで見つけることができる。行き止まりの通路よりも、空白地帯に近い部屋の壁に数多く存在する。

ダンジョン
行く手をはばむ最大の敵・モンスター

全てのモンスターに共通する基本的な特徴から、タイプ別の対応法までを解説。基本さえわかってしまえば、あとは状況によって応用していけば良い。

イヤなモンスターとはいえ、アイテムを置いていくとうれしい

とうぜん、経験値もイタダキだ

まずは様子をチェック！ 起きてる・寝てる

ピクリともしないのが眠っているモンスター、手足を動かしているのが起きているモンスターだ。基本的に眠っているモンスターは隣接するまで起きないので、先制攻撃することができる。

起きてる

動きが変化しているのがわかる

寝てる

じっと見ても全く変化しない

モンスターにもある レベル

モンスターは3段階にレベルアップし、ゲーム中に出現するモンスターも1・2・3のいずれかのレベルに属している。山頂の町あたりまでに登場するモンスターは大抵レベル1で、ほかのモンスターや自分の仲間を1体倒しただけでレベルアップしてしまう。レベルが上がると驚異的に強くなるモンスターが多いので、できるかぎりレベルアップさせることは避けたい。

部屋中モンスター！ モンスターハウス

部屋の出入口に一番近いところへ行き、いきなり2匹ぐらいのモンスターがいたら、まずそこはモンスターハウスだ。モンスターハウスにはそのフロアで登場するありとあらゆるモンスターが詰め込まれており、部屋に入ったとたん、眠っているモンスターが一斉に目覚めて襲いかかってくる。もしモンスターハウスらしき場所を発見したら先にフロアのほかの場所を冒険し、全てのアイテムを取り尽くしてから挑もう。

あからさまにいっぱいいるのが分かる。とりあえず全体攻撃で…

アイテムと罠がいっぱいなのだ

モンスター基本対処法

まず、基本となるのはダメージを受けずに戦うこと。空振りでモンスターとの距離を調整し、できるかぎり先制攻撃できるようにしたい。もしダメージを受けたら適度な足踏みで回復を。

モンスターと1マス空いている状態になったら空振りしよう

ヤバくなったらムリに戦う必要はない。いったん逃げよう

大ダメージを受けたら足踏み回復を

多い

どんなに弱い敵でも、完全に囲まれたら受けるダメージは8倍。そんな場合、部屋の出入口に近い通路に避難すれば1体ずつ順番に倒していくことができる。

モンスターを引き連れて、手近な通路に逃げ込めば勝ちだ

強い

正攻法ではムリな場合、ループ状になっている部屋や通路を連れ回し、こちらのHPを回復しながらチクチク攻撃するのが吉。

できるだけ行ったことのある場所を通ろう

速い

とりあえず、逃げは禁物。弱い敵なら戦いきり、強い敵ならどんなアイテムを使ってでも倒すか、アイテムを使ってうまく逃げ切る方法を考えなければならない。

飛び道具

飛び道具を使うキャラには2種類あり、一定の範囲に物を投げてくるキャラには早く隣接してしまうしかない。縦、横、斜め方向に飛び道具を撃ってくるキャラに関しては、相手の射程ルートから常にはずれるよう、ジグザグに動けばダメージを受けることはない。

1回空振りすればもう安心だ

特殊攻撃

アイテムを変化させるキャラに関してはそのアイテムを外す、または床に置く。パラメータを変化させるキャラに関しては、飛び道具で早々に倒すしかない。

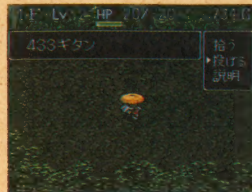
盗まれてもいいものを投げて気を引きつけるという手もある

ダンジョン

ダンジョン内にあるもの総まとめ

前ページで紹介したモンスターを除き、ダンジョン内で発見することのできるものを集大成。本作から新たに加わったものとして、店や宝部屋などがある。

金（ゼニ投げもできる）

落ちている金額は500G前後。Bボタンを押したまま金の上に乗り、「投げる」のコマンドで相手にぶつけると、1の位をはずした分のダメージを与えられる。

超強力アタックだ。いったん拾ってしまうと使えないぞ

アイテム（拾ったり、買ったり…）

アイテムは基本的に落ちている物を拾って自分の物にする。中にはモンスターしか持っていないものや、店でしか扱っていないものなど貴重な品物もある。

不確定名のアイテムは黄色で表示される

武器

拾った直後は一般的な名前しかわからないが、装備すると＋－αの追加の強さがわかる。はじめからマイナスのものは呪われており、装備してしまったら解呪しない限りはずせない。

防具

これも武器と同じで、装備によって追加の強さまで含めた正式名称がわかるようになる。もちろん、呪われている場合もある。

矢

何本かが束になって落ちている。普通に得られるのは「木の矢」だけで、ほかはモンスターから得られる。

腕輪

不確定名で出現し、識別すれば本来の名前と呪いの有無が分かる。効果は錆止めや呪いよけなど多種多様。

杖

不確定名で出現し、識別すれば本来の名前と使用回数とがわかる。杖の効果は簡単に見分けられるので、弱いモンスターに振ってみて、どんな効果を持つか確かめてみるのも良い。

使用回数が0になったら、投げても同じ効果が得られる

壺

不確定名で出現し、容量は最初から分かるが、名前は識別しなければわからない。物を入れるだけでなく、押して使うものもある。

肉

モンスターの肉で、投げれば当たった相手が、食べれば食べた者がその肉のモンスターに変身する。また、変身だけでなく、食べれば満腹度が10％回復する。

食料

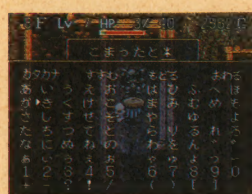
大きいおにぎりや、くさったおにぎりなどがある。種類によって満腹度は30％から100％回復し、くさっている場合は罠にかかった時のような効果が加わる。

草

飲んで使うものが多いが、中には投げて効果を発揮するもの、持っているだけで効果を発揮するものなどがある。どんな草も、飲めば5％満腹度が回復する。

中にはステータスを変化させるものも含まれているのだ

巻物

基本的には読んで使うが、内容を書き込んでから読んだり、投げて使うと効果を発揮するものもある。

「白紙の巻物」は書き込んで、読んで1ターンとなるんだ

罠（こっそりしかけてある）

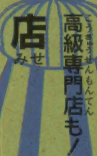
罠は普段目に見えないが、特別な草を飲んだり、罠に向かって攻撃のアクションをした場合に発見できる。ちなみに、アイテムと罠が同じ場所にあることはない。

たいていの場合、引っかかるまで気付かない

罠を発見！

モンスターハウスなどでは、1歩1歩確かめよう

地雷を見つけたら、モンスターを巻き込んでやっつけよう

店（高級専門店も！）

アイテム売買の場所。中継地点にある店と同じようにさまざまなものを取り混ぜて売っている店もあるが、武器・防具・食料など特定のアイテムを扱う専門店もある。専門店では出現率の低い、貴重なアイテムを置いている確率が高くなる。

床のものを拾ったり、持ち物を置いたりして売買する

宝部屋（ヒミツの小部屋にある）

一見どうやっても行けなさそうな、ダンジョン内の離れ小島に宝部屋がある。モンスターの力や、罠を利用すれば行くことができる。

1個あたりの金額は落ちているものとおなじで500G前後だ

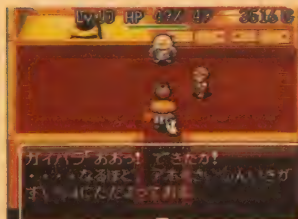
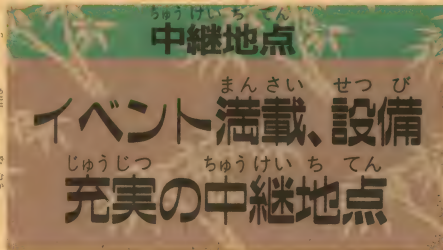
行けば温かく出迎えてくれる、中継地点をクローズアップ。ゲーム内の人々をめぐるイベントや、次の冒険に備えた準備のできる場所について紹介するぞ。

町はいったん出たらもう戻れない

多くのRPGと同じで会話が重要

行くたびにイベントが変化

ダンジョンの途中で倒れると出発地点に戻ってくることになるが、そのあとでまた冒険にいくと、途中の道のりで起こったイベントをさらに進めることができるんだ。

女の子の頼みは放っちゃ置けない、って戦闘になることも

最初は壺を壊されてしまうけど、あとから新しい壺を作ってくれるんだ

役立つ設備を活用しよう

中継地点には店やかじ屋などをはじめとしたさまざまな設備が用意されている。ここでは「渓谷の宿場」、「竹林の村」、「山頂の町」の中継地点にある主な設備を取り上げて、使い方や内容について説明する。

酒場

情報交換の場として欠かせない場所がココ。アイテムや操作に関する説明を聞ける場合やアイテムをもらえることもあり、一度は行ってチェックしておきたい。

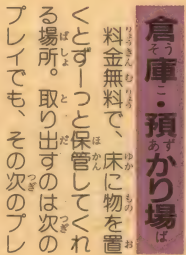
宿屋

宿屋のある場所により、宿泊料金が大きく異なる。どの宿屋も宿泊した際の効果は同じで、仲間も含めてHPと力がフル回復する。宿屋にはほかの風来人が泊まっていることもあるので、話を聞いてみよう。

宿屋の後ろの方にいる風来人に話しかければ耳より情報が

かじ屋

特定の料金を払うと、「こん棒」以外の武器なら何でも鍛えてくれる。1回鍛えると武器の強さが「+1」されるが、ランダムでときどき「+3」になることも。

倉庫・預かり場

料金無料で、床に物を置くとずーっと保管してくれる場所。取り出すのは次のプレイでも、いつでもOK。たいらないアイテムを預けるだけでなく、一つの武器を取り出しては戻し、取り出しては戻しを繰り返すと強力な武器、同じように強力な盾を作ることができる。

一番多く保管できるのが倉庫。しばらく遊ぶといっぱいに

Bボタンを押しながら移動すると毎回アイテムを拾わずにすむ

店

基本的にはあらゆるアイテムを扱っているが、中には「ガイバラ窯元一般展示場」のように壺だけを扱っているような店も。どちらもアイテムの売買が可能だ。

アイテムを置くスペースがないと、物を買ってもらえないぞ

必勝! ドロボーテクニック

店の品物がどうしても欲しいけど金がない！ なんてときは悩んでないで手に入れてしまえばいいのだ。方法はカンタン。直接ダメージを与えずに相手を混乱させたり、動きを止めたりすることができればいい。店主とドロボーした後に出てくる番犬、盗賊番はめっぽう強い。直接対決は厳禁なのだ。ダンジョンではドロボーしたあと店主が追いかけてきたり、番犬や盗賊番が大量にやってくるが、中継地点では店主は追ってこず、番犬や盗賊番もどちらか1種類で1匹（または1人）だけのことが多い。まずは入門編として中継地点でのドロボーに挑戦。

店主さえ振り切れば番犬や盗賊番の姿すら見えない場合も

ドロボーすると、番犬や盗賊番が一気にわいて出るんだ

どうせ盗むなら全て持っていこう

店主が出入口を開けている状態で金縛りにすればラクチン

仲間
一緒に戦う仲間が出現

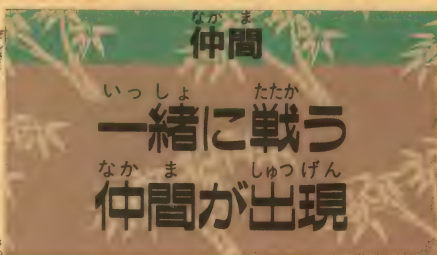
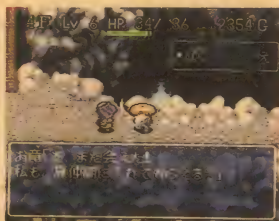
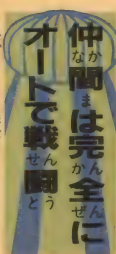
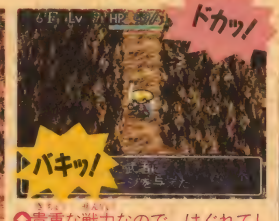
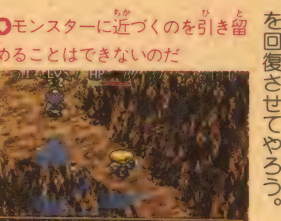
前作ではダンジョンの最初から最後まで1人きりで冒険したが、本作ではともに戦う仲間が加わる。どのように冒険を進めていくことになるのか見てみよう。

道中で見かけたら話しかけよう

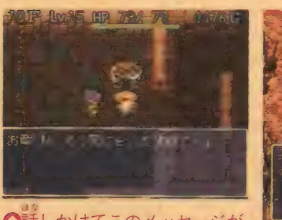
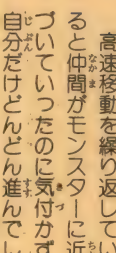
いいことばかりあるわけじゃない

仲間は完全にオートで戦闘

仲間は基本的にプレイヤーキャラの後ろをついて歩くが、モンスターと同じ部屋にいたり通路で隣接した場合など、見える範囲にモンスターが現れると自動的に近づいて攻撃する。

高速移動を繰り返していると仲間がモンスターに近づいていったのに気付かず、自分だけどんどん進んでしまって、いつのまにか仲間が倒されていることもあるので注意が必要だ。仲間にももちろんHPがあり、減ってくるとメッセージでわかるようになっているので、薬草や弟切草を投げてHPを回復させてやろう。

倒れるまで一緒についてくるんだ

一度仲間にすると、次からは道中のどこかに現れて仲間になろうという

同じ部屋にいれば一緒に次の階へ

貴重な戦力なので、はぐれてしまうことだけは避けたい

モンスターに近づくのを引き留めることはできないのだ

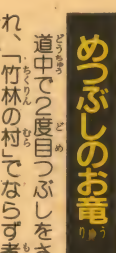
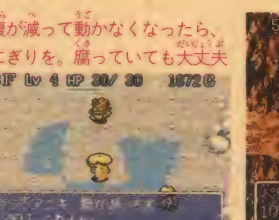
めつぶしのお竜

道中で2度目つぶしをされ、「竹林の村」でならず者に絡まれているところを助けてやればようやく仲間になる。仲間になると通常攻撃の合間に周囲が見えなくなる目つぶし攻撃をランダムで行い、攻撃力の高い敵と戦うときなど重宝することが多い。

話しかけてこのメッセージが出たら、HPを回復させよう

目つぶしすると有利に戦える

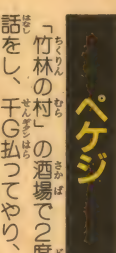
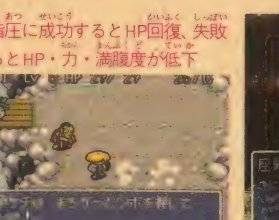
ならず者を倒しても、仲間にしないと目つぶしして逃げてしまう

ペケジ

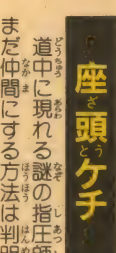
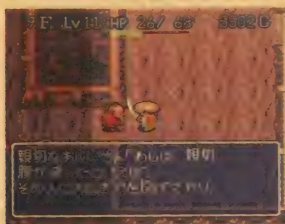
「竹林の村」の酒場で2度話をし、千G払ってやり、次に会ったときにぶんなぐると仲間になる。力の強いのが取り柄で、そのかわり、腹が減ると1歩も動かなくなる。ときには間違ってプレイヤーキャラを攻撃してくることもあるので一緒にいるときはHPに注意。

話しかけてこのメッセージが出たら、HPを回復させよう

腹が減って動かなくなったら、おにぎりを。腐っていても大丈夫

間違って攻撃されると結構痛い

座頭ケチ

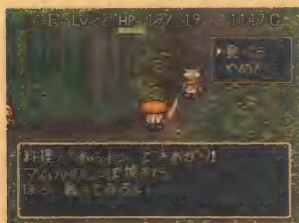
道中に現れる謎の指圧師。まだ仲間にする方法は判明してないが、仕込み杖を使って戦っているところを目撃されている。仲間になるといつでも指圧してHPを回復してくれるようだが、失敗すると、HPも力も満腹度も下がるので時として命取りに…。

これはかなり危険な状態。すぐにHPを回復させよう

指圧に成功するとHP回復、失敗するとHP・力・満腹度が低下

竹林の村で謎のイベントが起こる

仲間
道中に現れるお助けキャラ

道中には仲間になって一緒に戦ってくれるキャラのほかに、メッセージや小さなイベントによって助けてくれるキャラも出現する。メッセージで助けてくれるのは主に風来人仲間が多く、プレイ上のテクニックや、これから先のダンジョンについての攻略法を教えてくれるんだ。イベント関係のキャラは基本的には1回助けてやると、次からはタダで役立つことを行ってくれる。

謎のメッセージを話すキャラも

パラメータ全体がアップ ナオキ

このイベントは1回しか起こらないが、非常に効果が高い。料理人のナオキからブフーの杖をもらい、「マムル」の肉を持っていくと力の最大値が3、HPの最大値が5、満腹度もいっぱいになる料理を食べられる。

話しかけると「ブフーの杖」をもらうことができる

使用回数が0なので、ターゲットのマムルに投げて使おう

これでおいしいごほうびがもらえる

アイテムの運び屋 飛脚

何もしなくても働いてくれる人がいいキャラ。行ったことのある中継地点の倉庫、または預かり場まで1つだけアイテムを運んでくれる。ちなみに、倉庫に壺を運ぶ手段は飛脚しかない。

飛脚に渡した時点でアイテムは指定の場所へ届けられている

腕輪を識別する カマヒゲ

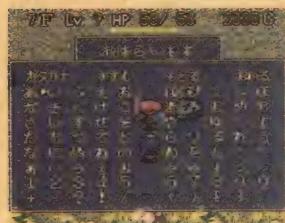
見た目は怪しげだが、実は優秀な腕輪鑑定士。目が見えなくなったというので「めぐすり草」を投げてやると、その場では力が1ポイント下がるが、次からは腕輪を鑑定してくれる。

最初に力を下げられるのはイヤだが、それさえ我慢すれば…

「ちから」がアップ 少女

何度も起こるイベント。目が見えなくなったというので、「めぐすり草」を投げてやると、力の最大値が1ポイントアップする。

めぐすり草がないと助けられない

タダで呪いを解く おはらいじじい

解呪の勉強をしているおじいさんに「おはらいの巻物」を投げると、次から装備品全ての呪いを解いてくれる。会ったら不確定アイテムを全て装備し、呪われていたら解呪してもらおう。

「白紙の巻物」を使ってもいいぞ

仲間を活用して楽ちんプレイ

仲間はHP以外のステータス変化がないので特殊攻撃をする敵と戦わせるほか、こんなふうに仲間のHPを減らさずに戦うことも可能。

オトリ作戦

モンスターはプレイヤーキャラに近づく性質を持ち、仲間はモンスターに近づく性質を持っているのを利用した方法。部屋などある程度広い場所で、仲間だけ先にモンスターの所へ向かわせ、自分はオトリとなり、モンスターが仲間の脇を通り抜けて自分の所へ来るように誘導する。そうすると、仲間は一切ダメージを受けず、距離によっては自分も一切ダメージを受けないまま、仲間がモンスターを一方的に攻撃してやっつけてくれるんだ。

たいてい3発くらい攻撃できる

「石像」法

「オトリ作戦」の発展形で、前作において石像の周りをグルグル回ってHPを回復したのと同じ方法を利用。まずは仲間を中心として、モンスターと自分の両方が仲間に隣接するようなポジションをとる。その後は、仲間を中心としてモンスターが後ろをついてくるように斜め移動で回り続ければOK。モンスターと自分は移動で1ターン消費するが、仲間は方向転換だけなので、モンスターが周囲を回っている間ずっと攻撃し続けることができる。

腹が減って倒れない限り、無限に回り続けて攻撃を加えることができる

実戦・応用編

中継地点については、発生するイベントと重要な設備全てを解説。ダンジョンについては構造の特徴と登場モンスターを紹介した上で攻略テクニックにも触れていく。

中継（出発）地点
渓谷の宿場

タダでもらえるアイテムは必ずGET！

よそ者を拒むという「こばみ谷」の入口の宿場町。小さいながら次々と訪れる風来人でごったがえし、風来人目当ての店もある。

イベント

ここを中心として起こるイベントは特にないが、プレイを重ねるうちに、町にいる風来人が変わっていく。操作説明、冒険を進める上でのヒントをくれる風来人が加わってくるぞ。

プレイが進むうち、入口の鳥居付近に2人の風来人が出現

一番最初のプレイのときだけ町の出口にいて操作説明をする

設備

タダでアイテムを入手できる酒場と、「フェイの問題」には必ず立ち寄りたい。その場で必要のないアイテムは倉庫に預けておこう。

●酒場　煙とオヤジ亭

店主に一度でも自分の名前を名乗ると、1回のプレイで1個、「大きいおにぎり」をくれるようになる。酒場の娘は話しかけるたびにプレイのヒントをくれる。

●倉庫

こばみ谷随一の広さを誇る倉庫。アイテムは25個まで置くことができる。入口の段の下の方にも物を置けるスペースがあるが、ここに置いた物は次のプレイではなくなってしまう。アイテムがたくさんあるときに一時的な倉庫として使おう。

どこに何を置いたかメモしておくと良い

●宿屋　旅ガラス

「宿屋」とあるが、泊まることはできない。「こばみ谷」のどこかで力つきて倒れたとき、戻ってくる場所なのだ。最初のプレイのときだけ奥に風来人がいる。

●番付屋

番付屋は、外にある番付表の見方を教えてくれる。奥の方には1回のプレイで一度だけクリアできる練習用ダンジョン「フェイの問題」がある。クリアすればアイテムをもらえるぞ。

酒場　煙とオヤジ亭
倉庫
番付屋
宿屋　旅ガラス
出口
車屋出現場所
入口

●車屋

ほかの中継地点まで一気に移動できる乗り物。プレイを進めるうちに開業し、はじめは「竹林の村」まで、やがて「山頂の町」まで行けるようになる。

車に乗れば、ほんの一瞬でほかの場所に移動できてしまう

「フェイの問題」クリア手順

「フェイの問題」は約50問。問題ごとにあらかじめ決まった状況を切り抜け、ゴールの階段を登ればクリアだ。

ダンジョン内に入って、まず注意したいのはアイテム。前半ではとりあえず落ちているアイテムを正しく使えば、状況が変化して何とかなることが多い。後半には引っかけ的なアイテムが落ちていたり、何種類かのアイテムが同じ場所に落ちていることもあるので、使う前に一度考えてみよう。

次に注意したいのはモンスター。「不思議のダンジョン」では出てくるモンスターと戦うのが基本だが、「フェイの問題」では戦わないのが基本。序盤は強いモンスターから逃れることがメインとなるが、後半ではモンスターの性質を利用した対処法が必要となる。

あと、重要になるのはダンジョンの地形や物の配置。移動ルートをうまく設定することによって、モンスターから逃れたり、アイテムをタイミング良く使ったりすることができるんだ。

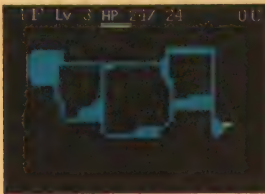
ダンジョン

レベルアップまで耐えればあとは楽勝!! 杉並の旧街道

生い茂った木々から差し出た枝が行き交う風来人達の上に淡い影を落とす、近所の裏山を歩いているような穏やかな雰囲気の街道。

ダンジョンパターン

中くらいの大きさの部屋が通路でつながった、単純な造りのダンジョン。ときおり画面の半分にまで達する行き止まりの通路が出現するので高速移動時は注意。

あまり大きな部屋は出てこない。左側がループ状になっている

こちらもあまり大きな部屋はなく、一部ループ状になっている

モンスター

どのモンスターも素手で余裕で戦えるようなものばかりだが、小僧天狗だと防御力、豆山賊だと攻撃力がいくらか高くなっている。ただ、囲まれない限り、倒されてしまうことはない。

一番のザコ。最初はこれで経験値を稼ごう

髪で攻撃してくるカワイイモンスター

油断してるとダメージに気付かず倒される

2匹以上に追いかけられている場合は囲まれないように注意

テクニック

マムルなら5体、小僧天狗なら4体、豆山賊なら2体倒せばレベル2になる。素手の場合、レベル1だとどの敵も2回攻撃しなければ倒せないが、レベル2になると一撃で倒すことができるようになって安心。

レベルアップでイッパツ!

どちらも素手だが、レベルアップで攻撃力が明らかに違う

HPが低い間はこまめに回復を

ダンジョン

ボウヤーのレベルアップを阻止せよ! 山間渓流

全体に風景が開け、青空が広がる。足下は岩場となっており、橋を渡り歩くと水面に反射する光がキラキラと輝いて見える。BGMはせせらぎの音だけだ。

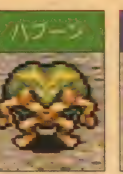
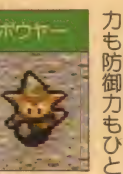
ダンジョンパターン

巨大な岩と、飛び石のような小さな岩とが橋でつながっている。草が生い茂っているところ以外は壁がなく、10マス以内なら水面を越えて飛び道具が届く。

大きい岩場やそれをつなぐ通路がある。障害物もあるぞ

斜めに抜けるしかない、幅が極端に狭い通路があることも

新モンスター

ここから飛び道具を使うモンスターが登場するほか、アイテムを変化させたり、金を盗むなど、特殊攻撃を行うモンスターも増える。ハブーンは一挙に3体も増える。ハブーンは特殊能力を持たないが、攻撃力も防御力もひときわ高い。

汗をかきながら一生懸命撃つ姿がカワイイ

頭の毒草を投げて動きを遅くしてくる

この中では最も高い攻撃力を誇っている

手持ちのアイテムをおにぎりに変えてしまう

手持ちの金をいくらか盗んでいくモンスター

テクニック

ボウヤーの矢をジグザグに移動して避けることに加え、間にほかのモンスターを挟まないよう注意したい。ボウヤーは間にモンスターがいることなどお構いなしに矢を射るので、倒してレベルアップしてしまう。もしそうなったら、アイテムを使わなければ倒せないくらい強くなってしまうぞ。

ボウヤーと自分との間にほかの敵を挟むのはできる限り避けたい

食料がなくなったときは、わざとおにぎりに変えてもらうことも

おばけ大根が落とした毒草を拾い、戦闘に役立てることもできる

中継地点

竹林の村

装備品を整えて次のダンジョンへと出発

竹林の中にひっそりとたたずむ、街道沿いの村。見た者の願いを叶えるという黄金のコンドルの伝説が今も息づき、食の神ブフーの石碑が大切に奉られている、どこか懐かしいような思いに駆られる村だ。

イベント

一緒に戦ってくれる仲間に関するイベントが数多く発生する。ペケジとめつぶしのお竜に関しては、その場ですぐ仲間にできるイベントも起こるぞ。

●ペケジ

ペケジは元々「雑貨 青竹屋」の店員。何度かプレイして青竹屋へ行くたびにイベントが進んでいき、最終的には「酒場 酔いどれ亭」の前で仲間にするか、しないかを選択できる。

⇧青竹屋に入るといきなりイベント

●めつぶしのお竜

何度かプレイして道中で2回お竜の目つぶしを食らうと、「かじ屋 不動」の前でお竜がならず者にからまれるイベントが起こる。ここで助けると仲間にできる。

⇧ここまで来られたなら楽勝

●座頭ケチ

仲間になることは判明しているが、謎めいた指圧師。途中の道中で話をしたあと、ここに来ると座頭ケチが周りの男をなぎ倒すイベントが起こる。ここではそれだけでイベントが終わってしまうが、いずれどこかで…。

設備

店とかじ屋があり、それなりに充実している。もしここに来るまでに武器や防具を入手できなかったら、店で購入しておきたい。

●雑貨 青竹屋

いつでも売られている種類はランダムで、9個(最初だけ14個)のアイテムを扱っている。周辺の空きスペースが多いので、アイテムの売買が簡単にできる。

⇧店主のほかに、おかみさんがいる。ペケジを心配している

●かじ屋 不動

千Gで「こん棒」以外の武器の強さを「+1」、ときにはランダムで「+3」上げてくれる。武器の強さを上げられる機会はそれほど多くないので、金に余裕があったら立ち寄りたい。

⇧かじ屋の娘は黄金のコンドルの伝説を今でも信じている

●酒場 酔いどれ亭

ダンジョンの情報のほか、「壺マニア」や「食通じじい」などから特定のものに関する情報を聞くことも。

情報がすぐ伝わる!

⇧ときどき客のメッセージが変化することがあるんだ

●辻占い

旅の行方を占ってくれる占い師。占いそのものを気にする必要はないが、占いのあとに続けていう冒険のヒントには耳を傾けたい。

●車屋 ノラネコ抜き足便

「渓谷の宿場」の車屋で、「山頂の町」まで行けるようになったときにできる店。ここからは「山頂の町」にだけ行くことができる。

⇧車屋になると、家の外に車屋の看板と車が置かれるのだ

ダンジョン

ぼうれい武者は早いうちに退治せよ!!

天馬峠

2フロア

「山頂の町」に至るまでの中で、最も厳しく険しい場所。全体が荒涼とした岩場になっており、所々から遥か遠くの山々を望める。

ダンジョンパターン

斜めに伸びる長い通路が特徴のダンジョン。大小の岩場をつないで1つのダンジョンになっているもののほか、ごくまれに通路だけで構成された例外的な造りのダンジョンも出現する。

広い場所が、斜めの通路によってつながっているのだ

通路だけで構成された珍しいダンジョン。逃げるのは楽だ

新モンスター

倒れると亡霊になってほかのモンスターに乗り移り、レベルアップさせるものが出現。ここに出てくるモンスターはすべてレベル1なので、乗り移られることによって3段階にレベルアップしていくのだ。

アイテムの上に乗って雑草に変えてしまう

移動速度は2倍、倒せば必ずおにぎりになる

倒せば必ず4ターン後にぼうれい武者となる

ぼうれい武者は、ほかのモンスターにのりうつるのだ

テクニック

モンスターのレベルアップを阻止する、つまりぼうれい武者をなんとかすることが大切。鬼面武者を倒せば4ターン後に必ずぼうれい武者が出てくるので、まずはこの時点で攻撃。特殊な武器以外は1ポイントずつしかダメージを与えられないが、4回攻撃すれば倒せる。もしぼうれい武者に逃げられてしまったらあえて後を追う必要はないが、目の前の敵に乗り移ろうとした場合は別。薬草や弟切草をぶつければ大ダメージを与えることができるので、即刻退治したい。

鬼面武者を倒したら、ぼうれい武者が出てくるまで待とう

相手の移動先を先読みして動け

ダンジョン

レベルアップの恐ろしさがさらに倍増!

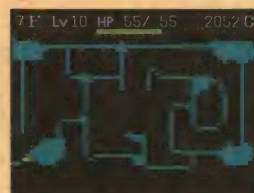
山頂の森林

2フロア

峠を越えると、「山頂の町」までたった1フロア分の森が広がる。屋外で明るいはずなのに、うっそうとした薄暗い雰囲気が漂う。

ダンジョンパターン

大小の部屋が通路でつぎ合わされた、「杉並の旧街道」のマップをやや複雑にしたような形のもの。マップが画面の4分の1ほどを占める、かなり大きな部屋が出てくることもある。

大きな部屋のあるパターン。うかつに踏みいるとキケン

行き止まりの多いパターン。逃げ回るにはちょっとキツイ

新モンスター

移動速度が2倍の死の使いと、魔法で攻撃するガイコツまどうが出現する。死の使いは移動速度は2倍だが1ターンの攻撃回数は1回。ガイコツまどうは、プレイヤーキャラの速度を2倍にする、吹き飛ばす、ワープさせる、位置を替えるという4種類の魔法を使う。

移動速度が速いので囲まれないよう注意

遠くから魔法を使った攻撃をしかけてくる

自分にとって有利な効果もある

テクニック

ここでも「天馬峠」に引き続き鬼面武者が登場するのでレベルアップに要注意。鬼面武者自身もレベルアップすると強いが、ガイコツまどうや死の使いがレベルアップすると、アイテムを使わなければまず倒せないほど強くなってしまうぞ。

背の低い木は飛び道具も魔法も貫通するので盾として使えない

後ろについていくのは避けよう

いざとなったらアイテムで攻撃!

中継地点

イベントで新アイテムが誕生する！
山頂の町

立派な建物が立ち並び、これまでの中継地点とは異なった普通の町らしい感じのする場所だ。町のはずれからテーブルマウンテンの全景を望むことができる。

イベント

「竹林の村」とは異なり、この町に住んでいる人々を中心としたイベントが2種類用意されている。

●ガイバラ

陶芸家のガイバラを中心としたイベント。最初にガイバラの屋敷を訪問すると、ガイバラは創作がはかどらないのに苛立ってプレイヤーが持っている壺を壊してしまう。そのあとはガイバラの屋敷に行くたびにイベントが進み、途中でまた1つ壺を壊されたあと、ガイバラの新作「合成の壺」がついに完成する。

この壺はもちろんその場で1つもらうことができるほか、このイベント以降のダンジョンに落ちているアイテムや、店で売っているアイテムの中に合成の壺が出てくるようになる。

●料理屋の戦い

町に古くからある「料亭峠屋」と、町のはずれに新しくできた「山頂料理がけっぷち」との戦い。最初のプレイでは峠屋しかないが、次に行くとがけっぷちができている。がけっぷちは峠屋の経営者だった家族が作ったもので、峠屋は元の料理長に乗っ取られてしまったのだ。うまくイベントを進め、がけっぷちを救おう。

●誰もいない!?

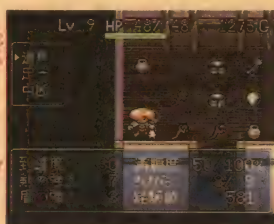
何回めかのプレイで町にくると、いつもいるはずの人々がほとんどいなくなっている。いったい何が…？

預かり場の番人もいない。ゴーストタウンのような感じだ

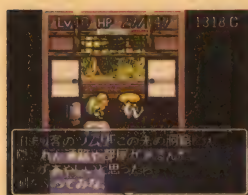
設備

これからはじまる難易度の高いダンジョンに向けて、宿屋や預かり場など、風来人向けのさまざまな設備が充実している。

●預かり場

最大15個のアイテムを預けておくことができる。出入口付近に1マスだけまた別にアイテムを置けるスペースがあるが、ここに置いたものはなくなってしまうぞ。

けっこうアイテムがたまりやすい

●宿屋　とまり木

1泊500Gで、HPと力がマンタンになる。宿屋の奥には入れ替わり立ち替わり3人の風来人が泊まっており、話しかけると冒険のヒントを聞くことができる。

風来人は3人がかわるがわる宿屋にやってくるのだ

●かじ屋　鬼に金棒

千Gで「こん棒」以外の武器の攻撃力を「+1」、ごくまれに「+3」上げてくれる。預かり場として強い武器を育てることができる。

倉庫のアイテムを心ゆくまで鍛えておけば、もう安心

●ガイバラ窯元一般展示場

ガイバラの屋敷で「合成の壺」が完成すると、この壺売場がオープンする。種類はランダムで、常に6つの壺を売っているぞ。金に余裕があったら立ち寄ろう。

何もなかった空間が壺専門店に。もちろん「合成の壺」も売ってる

ダンジョン

自在に変化するダンジョンの本領発揮！

ネブリ山廃坑

2フロア

これまではずっと屋外を旅してきたが、ついに外の景色が見えない地中のダンジョンへと突入する。

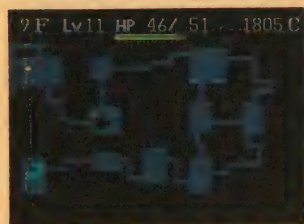
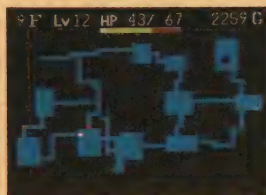
元は鉱山として栄えていたらしいが、今ではすっかりさびれ、風来人以外ほとんど入る者はいない。

ダンジョンパターン

平面で構成された、前作同様のダンジョンがはじまる。ここではまだ序盤のため複雑な形のものは登場しないが、これから先のダンジョンもおおよそ同じような造りとなっている。

ここに登場するのは5×5程度の小さな部屋と通路との組み合わせによるダンジョンが多い。また、ダンジョン内の店やモンスターハウス、宝部屋、隠し部屋などはここから出てくる。

小さな部屋が画面の周囲に並び通路が格子状になっている

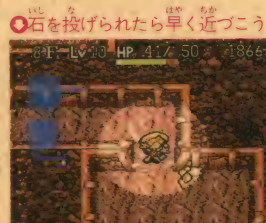
小さい部屋がつながりあい、移動の際の自由度が高い

行き止まりになっている部分が隠し通路につながる可能性は低い

水色が固まっているところは店だ

新モンスター

飛び道具を使う敵が一挙に2種類登場。コドモ戦車はボウヤーのレベルアップ型で、移動速度は2倍、1ターンに一度攻撃することができる。デブータは自分を中心として5×5の範囲ならどこにでも石を投げることができる、ちょっと変わったモンスターだ。

また、泥棒するモンスターとしてアイテムを盗むぬすっトド、金を盗むガマラがレベルアップしたガマグッチが新たに登場する。

コドモ戦車	デブータ	ぬすっトド	兵隊アリ	やみふくろう	ガマグッチ
移動速度が2倍で攻撃力も高いモンスター	5×5マスの範囲に石を投げることができる	アイテムを盗み、ワープして逃げていく	ダンジョンの壁を掘る特殊能力を持っている	部屋の中を暗くする特殊能力を持っている	ガマラよりも大量の金を盗んでいくのだ

こちらから近づかない限り壁を掘り続けるので安心できる

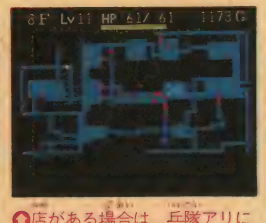
部屋に入って暗かったら、それはやみふくろうのしわざだ

石を投げられたら早く近づこう

アイテムを盗むとあちこち逃げ回る

テクニック

ここでの最大の敵は攻撃力も移動力も高いコドモ戦車だが、1マス以上離れていないと攻撃できないため、通路に入って1マス離れるとこちらが見えない状態になればカンタンに倒すことができる。また、兵隊アリはあえて倒さず、店や宝部屋への通路を作らせたい。

コドモ戦車は通路で出遭ったら動かずに剣だけ振ってれば倒せる

店がある場合は、兵隊アリに抜け穴を掘ってもらってもいい

盗まれる前に倒せば金ががっぽり

このあとは…

「テーブルマウンテン」の頂上を目指し、ますます難易度の高まるダンジョンを冒険していくことになる。

「テーブルマウンテン」へ入るときのデモ画面だ

さまざまな特殊攻撃を持つモンスターが襲いかかる

まだ見たことのないような場所も

プレイ中に知りたいデータがあったらココへ!

データリスト編

ゲーム序盤に出現するモンスターリストや全罠のリスト、ごく一部の稀少品を除いたアイテムリストを掲載。これらのデータをプレイの参考として役立ててほしい。

モンスター

ネブリ山廃坑までに出現する全モンスターのデータを公開。各フロアに出現するモンスターの特徴をつかんで序盤戦を有利に戦っていこう。

出現フロア数

1・2 杉並の旧街道　3・4 山間渓流　5・6 天馬峠　7 山頂の森林　8・9 ネブリ山廃坑

(上)モンスター名　(下)モンスターデータ

HP…ヒットポイント
EX…経験値
MV…移動速度(1が標準、2が2倍)
SP…特殊攻撃(×がなし、○があり)
IT…落とすアイテム(△がときどき落とす、○が必ず落とす、●は特定のアイテムをときどき落とす、◎は特定のアイテムを必ず落とす)

特徴

モンスターとの戦い方、特殊攻撃を持つものについてはその内容についての詳細を解説。

出現フロア	モンスター名	HP	EX	MV	SP	IT	特徴
1〜2	マムル	5	2	1	×	△	序盤の経験値稼ぎモンスター。自分のレベルが1だとやや手応えがあるが、2になれば余裕で倒せるぞ。
1〜3	小僧天狗	6	3	1	×	△	マムルと同じく、序盤でも何の心配もなく戦えるモンスター。ガンガン戦ってレベルアップしよう。
1〜3	豆山賊	6	5	1	×	△	やや攻撃力は高いが、最初から戦っても平気なので効率よく経験値を稼げるモンスターといえるだろう。
3〜4	ボウヤー	7	4	1	○	△	飛び道具を使うモンスター。縦・横・斜めの8方向に攻撃してくるため、矢のルートを避けて移動せよ。
3〜4	おばけ大根	8	8	1	○	△	通常攻撃のほか、ときおり離れた位置から毒草を投げる。毒を受けるとHP・力・スピードが下がる
3〜6	妖怪にぎり変化	10	10	1	○	△	通常攻撃のほか、持っているアイテムを「大きいおにぎり」に変える特殊攻撃も使ってくる。
3〜6	ハブーン	11	10	1	×	△	攻撃力が高く、序盤ではもっとも気を付けたいモンスター。レベルアップによってさらに強さが増す。
4〜6	ガマラ	10	5	1	○	◎	直接攻撃してくることはないが、隣接すると様子を見たりして手持ちの金を盗んだあとワープする。
5〜6	畠荒らし	12	12	1	×	△	アイテムに引き寄せられて動き、アイテムに乗ると、1ターンでアイテムを雑草に変えてしまう。
5〜7	鬼面武者	10	15	1	×	△	特殊攻撃はないが、倒して4ターン経過すると倒れた場所から「ぼうれい武者」が出現する。

※データリスト編のデータは、すべて編集部が独自に調べたものです。

出現階	モンスター	HP	EX	MV	SP	IT	解説
～	ぼうれい武者	4	10	1	×	△	アンデッドモンスターで、ほかのモンスターに乗り移ってレベルアップさせる。薬草や弟切草が効く。
6～	ぴーたん	5	7	2	×	◎	倒せば必ずアイテムの「おにぎり」になるが、移動速度が速く、追いつめられるとワープもする。
7～9	ガイコツまどう	23	15	1	○	●	速度上昇、位置替え、吹き飛ばし、ワープの魔法を使う。たまに「ガイコツまどうの杖」を落とす。
7～9	死の使い	25	30	2	×	△	移動速度が速く、1ターンに1回攻撃してくる。攻撃力もそこそこ高いので、逃げるのは逆に危険だ。
7～	兵隊アリ	23	10	1	×	△	プレイヤーキャラには近づいたときだけ興味を示し、少し離れると2ターンで1マスずつ壁を掘り始める。
7～	やみふくろう	4	15	0	×	△	部屋の中にいるだけで、部屋を暗くする効果を持つ。暗闇で隣接すると必ず先制攻撃されてしまう。
7～	ぬすっトド	35	20	1	○	○	アイテムを盗んでワープで逃げ、倒すとアイテムを取り戻せる。取る前に倒すと必ずアイテムを落とす。
7～	ガマグッチ	40	20	1	○	◎	通常攻撃はしないが、プレイヤーの金を盗んでワープで逃げる。取る前に倒すと大金を得られる。
7～	デブータ	26	23	1	○	△	デブータを中心に5×5マスの範囲に石を投げる。放っておくと自動的に近づき、隣接して攻撃する。
7～	コドモ戦車	25	40	2	○	△	移動速度2倍、1回のターンで1回攻撃できる。攻撃するには1マス以上距離を取らなければならない。

モンスター出現場所早見表

モンスター	杉並の旧街道 1	杉並の旧街道 2	山間渓流 3	山間渓流 4	天馬峠 5	天馬峠 6	山頂の森林 7	ネブリ山廃抗 8	ネブリ山廃抗 9
マムル	●	●							
小僧天狗	●	●	●						
豆山賊	●	●	●						
ボウヤー			●	●					
おばけ大根			●	●					
妖怪にぎり変化			●	●	●	●			
ハブーン			●	●	●	●			
ガマラ				●	●	●			
畠荒らし					●	●			
鬼面武者(ぼうれい武者)					●	●	●		
ぴーたん						●	●	●	●
ガイコツまどう							●	●	●
死の使い							●	●	●
兵隊アリ							●	●	●
やみふくろう							●	●	●
ぬすっトド							●	●	●
ガマグッチ							●	●	●
デブータ							●	●	●
コドモ戦車							●	●	●

罠

「こばみ谷」全域に登場する全罠のリストだ。めぐすり草などで罠が見えても種類が分からないときなど、罠を判別するのに役立てて欲しい。

ノロマ
20ターン(自分から見ると10ターン)の間動きが遅くなってしまう。

小石
つまずいて、前方にアイテムを落とす。壺は割れることもある。

バネ
バネの上に乗ると、同じフロア内のどこかへ飛ばされてしまう。

催眠ガス
地面から白い煙が吹きだし、数ターンの間眠ってしまう。

大型地雷
残りのHPが1〜2になる。隣接するモンスターを巻き込める。

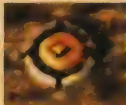
ハラヘリ
1回踏むたびに、満腹度が20%ずつ低下していく。

召喚スイッチ
今いるフロアに登場するモンスターの中の1種類に周りを囲まれる。

落とし穴
1つ下のフロアに落ちる。仲間はいなくなってしまう。

まどわし
10ターンの間ものがちゃんと見えなくなる(全て花や女性になる)。

地雷
残りのHPが半分になる。隣接するモンスターを巻き込める。

解除
装備しているもの全てがイッキにはずされてしまう。

丸太
丸太が飛んできて、10マス後ろに飛び5ポイントダメージを受ける。

毒矢
力が1下がり、HPが5ポイント前後減る。

回転盤
目が回り移動や攻撃の方向を決められないが、杖や矢は使える。

硫酸
盾がさびてしまい、強さが「−1」になってしまう。

トラばさみ
5ターンの間移動ができなくなるが、方向転換や攻撃は可能。

岩石
巨大な岩石が落ちてきて、5ポイント前後のダメージを受ける。

罠の罠
今いるフロアにありとあらゆる罠が増える。

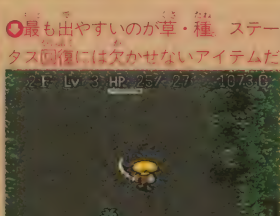
ぬるま湯
どんなおにぎりも「腐ったおにぎり」になってしまう。

警報スイッチ
フロア中の眠っているモンスターが目を覚ます。

武器

プレイしていて割と出てくることの多い、ポピュラーな武器を中心としたリストだ。強さや価格などを参考に、好きな武器を選んでいこう。

名前	強さ	出現率	価格	SP	特徴
カタナ	6	14%	800G(80G)	×	特殊効果は持たないが、「どうたぬき」に次ぐ切れ味を持つ武器。
こん棒	2	29%	240G(24G)	×	攻撃力も低く、鍛えることもできないが、錆びることはない。
成仏のかま	4	11%	2000G(200G)	○	普通の武器ではあまりダメージを与えられない、アンデッド系モンスターに高いダメージを与えられる。
つるはし	1	6%	220G(22G)	○	ダンジョンの壁を掘ることができる。一定以上使うと壊れ、合成に使うと作った武器が壊れる。
どうたぬき	8	8%	1200G(120G)	×	最強の強さを誇る剣。合成のベースに使うのに最も適している。
ドレインバスター	5	8%	4000G(400G)	○	ステータスを吸い取るモンスターに対して高いダメージを与えることができる。
長巻	4	20%	500G(50G)	×	冒険序盤では十分役に立つ、中程度の威力を持つなぎなたのような武器。
妖刀かまいたち	3	4%	5000G(500G)	×	1振りで前方3方向を同時に攻撃できる剣。ダンジョンの出入口で役に立つ。

○意外と確率的には低いのがおにぎり。見つけたらすかさず拾おう

○最も出やすいのが草・種 ステータス回復には欠かせないアイテムだ

ダンジョン内に落ちているアイテムは、アイテムごとに出現率が決まっている。左のリストや表内の出現率は編集部でプレイした結果から計算したものなので完全ではないが、プレイの参考までに。

- ●金 20%
- ●武器 5%
- ●防具 7%
- ●矢 4%
- ●巻物 17%
- ●草・種 22%
- ●壺 10%
- ●腕輪 4%
- ●杖 7%
- ●おにぎり 4%

※表中のSPは、武器・防具としての効果以外の特殊効果の有無を表します。※表中の出現率は武器・防具などの特定のアイテム内での出現率を表します。

防具

身を守る唯一の防具、盾のリスト。こちらも稀少品は含まれていないが、一般的に出てくる確率の高い盾は全て含まれているので選択の参考にしよう。

名前	強さ	出現率	価格	SP	特徴
重装の盾	10	11%	2000G(200G)	○	防御力は最高だが、満腹度の減りが通常の倍になってしまうのがタマにキズ。
地雷ナバリの盾	4	1%	4000G(400G)	○	地雷系の罠、地雷のような攻撃をするモンスターの攻撃に対して高い防御力を持つ盾。
青銅甲の盾	4	33%	300G(30G)	×	そこそこの防御力を持ち、冒険前半では十分役に立つ盾。
鉄甲の盾	7	20%	1800G(180G)	×	マイナス要素もなく、普通の盾の中では最高の防御力を誇る。
トドの盾	3	7%	2000G(200G)	○	防御力こそあまり高くないが、これを装備しているとモンスターにアイテムを盗まれなくなる。
バトルカウンター	5	1%	5000G(500G)	○	防御時に、ランダムでモンスターの攻撃の何割かをダメージとしてはね返すことができる。
皮甲の盾	2	20%	1000G(100G)	○	防御力は低いが、満腹度の減りが通常の半分になり、しかも錆びない盾。
木甲の盾	3	8%	600G(60G)	○	錆びないことが取り柄の盾。

矢

買ったり、拾ったりすることのできる「木の矢」と、矢を使うモンスターが落とした中から拾わないと得られない稀少な「鉄の矢」のデータだ。

名前	出現率	価格	特徴
木の矢	100%	10G	ダンジョンで普通に落ちており、店でも売っている矢。攻撃力は力によって変わる。
鉄の矢	—	40G	モンスターが使用したものを、拾うことでしか入手できない矢。木の矢の2倍の攻撃力になる。

巻物

読んで使う巻物のほぼ全てを網羅。これ以外にも巻物の種類はあるので、白紙の巻物を利用してさまざまな名前の巻物を作ってみよう。

名前	出現率	価格	特徴
あかりの巻物	10%	500G	ダンジョン内のすべてのマップ・アイテム・モンスターがわかる。
大部屋の巻物	2%	400G	読んだフロアが、1つの大きな部屋のフロアに変わってしまう。
おはらいの巻物	—	500G	装備している物全ての呪いを解くことができる。
困った時の巻物	13%	500G	HPの低下、満腹度の低下、モンスターに囲まれている状態などを何とかしてくれる。
混乱の巻物	5%	100G	部屋中のモンスターを一定のターン数だけ混乱させることができる。
識別の巻物	31%	300G	黄色で表示されているアイテムの正体、杖なら使用回数まで識別することができる。
真空斬りの巻物	16%	1000G	部屋にかまいたちを巻き起こし、部屋中のモンスターに大きなダメージを与える。
地の恵みの巻物	—	800G	防具が「+1」され、呪われている場合はその呪いも払われる。
壺増大の巻物	1%	1000G	壺の容量が1つだけ増える。
天の恵みの巻物	—	800G	武器が「+1」され、呪われている場合はその呪いも払われる。
白紙の巻物	8%	3000G	本作に登場する巻物の名前を書き、読めばその名前の巻物と全く同じ効果が起こる。
バクスイの巻物	8%	200G	部屋の中のモンスターがしばらく眠ってしまうが、起きると移動速度が2倍になる。
パワーアップの巻物	6%	200G	これを読んだフロアだけ、攻撃力が大幅にアップする。
メッキの巻物	—	1500G	装備している武器と盾に金メッキがなされ、錆びなくなる。

アイテムの売値・買値

実際にアイテムを売買すると、どうも思ったような価格にならないことが多いと思う。それというのも、アイテムごとに売買の比率が違ったり、ランダムの要素が入ってきたりするからだ。

基本的に、草・種や巻物、腕輪、杖、壺、肉は売値が買値の2分の1になる。さらに、武器や防具は3分の1、おにぎりは4分の1、矢は5分の1となる。ただ、これらはあくまでも基本的なものであり、個別のアイテムや、その場に応じていくらか変化する。

また、武器、防具、杖、壺の価格は後ろにつく数字によって変化する。これらのアイテムの価格は、いずれも数字が1つ上がるごとに、数字がつかない、または「0」のときの価格の10%アップとなる。ちなみに、店の杖や壺を1回使うと、10%分の金を取られる。

※武器・防具の価格は追加効果(±α)が0の場合のものです。また、価格の後ろの( )は、強さが1上がった場合に上乗せされる金額です。

草・種

ステータス変化に関わるものが多い草・種をほぼ全て掲載。本来の効果のほかに、食べればどれも満腹度が5%回復するというオマケの効果も持つ。

名前	出現率	価格	特徴
胃拡張の種	12%	1000G	最大満腹度が10%アップする。
命の草	4%	500G	最大HPが5ポイントアップする。
弟切草	20%	100G	HPが100ポイント回復する。目つぶしや混乱の状態からも回復する。
雑草	—	50G	特別な効果はないが、ほかの草と同じで食べると満腹度が5%回復する。
ちからの草	2%	500G	力の最大値が1ポイントアップする。
どく消し草	3%	650G	毒で低下した力が最大値まで回復する。
どく草	—	50G	ぶつけられたキャラの力・HPが下がり、移動速度が半分になる。
ドラゴン草	10%	500G	向いている方向2マス分まで強力な炎を飛ばすことができる。
めぐすり草	28%	50G	普段目に見えない罠や隠し通路が見えるようになる。目つぶしの状態からも回復できる。
薬草	21%	50G	HPが50ポイント回復する。

壺

本作から加わった新アイテムの「壺」のオールリスト。入れて使うもののほかに押して使うものもあり、効果もステータス回復やアイテム保存など多彩。

名前	出現率	価格	特徴
合成の壺	3%	3500G(350G)	同じ種類のアイテム同士を合体させることができる。(武器・防具・杖のみ)
識別の壺	11%	1000G(100G)	中に入れたアイテムが識別される。壺は入れられない。
背中の壺	32%	2000G(200G)	押すとHP、力、満腹度が最大値まで回復する。
倉庫の壺	3%	2500G(250G)	中に入れたアイテム(壺以外)が自動的に「渓谷の宿場」の倉庫まで運ばれる。
トドの壺	22%	1600G(160G)	押すときに向いていた方向に落ちているアイテムを1つだけ取ってくる。
変化の壺	11%	1000G(100G)	中に入れたアイテム(壺以外)がほかのアイテムに変化する。
保存の壺	14%	1600G(160G)	中に入れたアイテム(壺以外)を自由に出し入れできる。
やりすごしの壺	4%	1000G(100G)	「入れる」で自分が壺の中に入って数ターンモンスターをやりすごすことができる。

壺の使い方見分け方

壺は「入れる」ものと「押す」ものとがあり、種類によってコマンドが変わる。名前は最初不確定名で表示され、効果の高い物が多いので安易な判別は避けたいが、ある程度判別がついた場合などは後ろの判別法を使うのが便利だ。

あと、使用後の効果がちょっと複雑な「合成の壺」の効果について。まず、[ ]内の数字の数だけアイテムを入れることができ、武器・防具・杖だけが種類ごとに合成される。武器・防具の場合、最初に入れたアイテムがベースとなり、ほかのアイテムの「+−α」の数字と、特殊効果が加わる。杖の場合は同じ種類しか合成できず、[ ]内の数字が加算されていく。

■「押す」場合

Ⓐ押してみて…
- ●トドが出てきた→トドの壺
- ●右以外の場合→背中の壺

■「入れる」場合

Ⓐ不確定名アイテムを入れて…
- ●変化しない→合成の壺
- ●正式名称がわかった→識別の壺
- ●なくなった→倉庫の壺
- ●名前が変わった→変化の壺
- ●入れる前に自分が入った→やりすごしの壺
- ●取り出せる→保存の壺

杖の使い方見分け方

杖は相手に向かって振り、使用回数が0になったら相手に投げ、当たると同じ効果を得られる。最初不確定名で表示され、一度判別すると次からは名前がわかるが、使用回数はわからない。

Ⓐ相手に杖を振って…
- ●いなくなった→一時しのぎ杖
- ●動きが止まった→金縛りの杖
- ●プレイヤーキャラになった→身代りの杖
- ●5ポイントのダメージを与えた→吹き飛ばしの杖
- ●位置が入れ代わった→場所替えの杖
- ●レベルが下がった→不幸の杖
- ●何も起こらない→Ⓑへ

Ⓑそのあと、相手からダメージを受けて…
- ●何も起こらない→不幸の杖(相手キャラクタのレベルが1だと何も起こらないので)
- ●相手もダメージを受ける→痛み分けの杖

「ガイコツまどうの杖」は最初から名前が判別されている

※壺・杖の価格は、使用回数が0のときのものです。また、価格の後ろの(　)は、1回使える回数が増えるたびに上乗せされる金額です。

腕輪

前作の指輪のような効果を持った、腕輪のリストの一部。一度に装備できるのは1つだけで、透視、値切り、遠投などさまざまな効果のものがある。

名前	出現率	価格	特徴
遠投の腕輪	9%	1200G	アイテムを投げると、全てのものを貫通して飛んでいく。
混乱よけの腕輪	14%	2400G	モンスターの攻撃でも、回転盤の罠でも、混乱しなくなる。
錆よけの腕輪	42%	5000G	装備しているアイテムが錆びなくなる。
透視の腕輪	14%	3600G	常にモンスター、アイテムの位置が分かるようになる。
値切りの腕輪	14%	10000G	買い物のとき、店主の言った価格にいいえと言うと、価格が半額になる。
呪いよけの腕輪	7%	2400G	装備品が呪われなくなる。

杖

一直線上の相手に振って使う、杖のリスト。使用回数を増やすことはできないが、0になってしまったら杖を投げ、当たれば同じ効果を得られる。

名前	出現率	価格	特徴
痛み分けの杖	6%	1000G(100G)	プレイヤーがダメージを受けると、相手のモンスターも同じダメージを受ける。
一時しのぎの杖	7%	500G(50G)	モンスターを出口、階段の上にワープさせ、金縛りの状態にする。
ガイコツまどうの杖	—	480G(48G)	ランダムで金縛りか一時しのぎの杖の効果が現れる。
金縛りの杖	7%	1000G(100G)	攻撃を受けるまで、モンスターを動けない状態にする。
場所替えの杖	17%	700G(70G)	自分とモンスターの位置を入れ替える。
ふきとばしの杖	35%	750G(75G)	相手を吹き飛ばして5ポイントのダメージを与える。
不幸の杖	6%	500G(50G)	モンスターのレベルを1段階下げる。レベル1のモンスターには効かない。
ブフーの杖	5%	2000G(200G)	モンスターを肉に変えてしまう。
身代わりの杖	17%	1000G(100G)	相手をプレイヤーキャラと同じ姿にしてオトリにし、しかも混乱させる。

おにぎり

満腹度を回復するための食料。食べたものによって回復度合いは異なる。ダンジョン内のどこかには特殊能力が身に付く特製おにぎりがあるらしいぞ。

名前	出現率	価格	特徴
大きいおにぎり	16%	200G	満腹度を100%回復する。
おにぎり	42%	100G	満腹度を50%回復する。
巨大なおにぎり	15%	300G	最大満腹度が5%アップし、満腹度が最大まで回復する。
くさったおにぎり	27%	50G	満腹度が20%回復するが、HPが低下し、混乱したり力が低下したりする。

肉

肉は食べたり、ぶつけたりしてモンスターに変身することができる。変身するとそのモンスターだけの特殊能力を使えるようになるぞ。

名前	価格	特徴
おばけ大根の肉	1800G	無限に毒草を投げられるようになる。
ガマラの肉	1000G	モンスターから金を盗めるようになる。
ぴーたんの肉	500G	移動速度が2倍になり、倒されるとおにぎりになって力つきる。
兵隊アリの肉	500G	2ターンに1マス分、ダンジョンの壁を掘れるようになる。
ボウヤーの肉	1800G	無限に「木の矢」を撃てるようになる。
マムルの肉	500G	特殊攻撃はなく、ただ単にマムルに変身する。

巻末付録

ここまでに得た知識を確認する
練習問題

さて、ついに実力を試すときがやってきた！　本番のプレイに向けて、どれだけの予備知識を得ることができたかな。

Q1

次の①～③の文章を読み、(　)内にあてはまる文字を入れよ。（各2点）

①移動の際の基本操作は十字ボタンだけで可能だが、(　　)を有効に使うため、斜め移動は(　　)ボタンと十字ボタン、方向転換は(　　)ボタンと十字ボタンとの組み合わせで行うと効率的だ。

②序盤に出現することが多い(　　)ダンジョンは角を斜めに移動できるが、その後の前作同様のダンジョンでは角を斜めに移動することはできない。後者のダンジョンでは(　　)が建ち並ぶ部屋や、水路、金がたくさん落ちている宝部屋、(　　)通路などの新要素が加わっている。

③本作から新たに加わったアイテムとして(　　)がある。これは、押したり、(　　)たりして使うことができる。効果はさまざまで、(　　)や力の回復、アイテムの保存・識別などを行うことができる。

小計　　/18点

Q2

①、②でキャラクタの名前と画面上でのグラフィックを結びつけよ。（各2点）

①いっしょに戦う仲間

Ⓐめつぶしのお竜　Ⓑペケジ　Ⓒ座頭ケチ

②お助けキャラ

Ⓐカマヒゲ　Ⓑナオキ　Ⓒおはらいじじい

小計　　/12点

Q3

①、②それぞれのグラフィックを見て、名前と特徴を簡潔に述べよ。（各3点）

①モンスター　Ⓐ　Ⓑ

②罠　Ⓐ　Ⓑ

小計　　/12点

わかるかな?

Q4

①～③のマップ内にあるものを、後ろの語群Ⓐ～Ⓒの中から選べ。（各5点）

Ⓐ店
Ⓑモンスターハウス
Ⓒ宝部屋

小計　　/15点

Q5

①～⑤にあるアイテムを合成するとき、それぞれどのような順番で壺に入れるのがよいか、アイテム名の上の記号で答えよ。（各5点）

①
A妖刀かまいたち+5
B長巻+1

②
Aどうたぬき+4
B成仏の鎌+4

③
A皮甲の盾+3
B重装の盾

④
Aカタナ+4
Bドレインバスター+2
Cこん棒

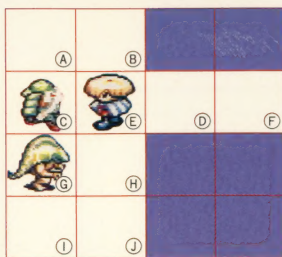
⑤
A長巻+5
B成仏の鎌+2
C木甲の盾+7
D青銅甲の盾+4

小計　　/25点

Q6

①〜②のような状況に置かれている場合、どのように行動するのが良いか、Ⓐ〜Ⓠまでの記号で位置を示しながら答えよ（自分、出現モンスター、仲間は全て起きているものとする）。（各5点）

●例
Ⓕで1回素振りをしてモンスターと隣接したあと、攻撃する。

① モンスター2匹と隣接している状態。できる限りダメージを少なくして戦いたいが、この場合どの位置に移動して戦えば良いか。

② 移動速度が2倍で自分から逃げているモンスターを倒したい。現在矢印の方向から移動してきたが、最短のターン数で倒す方法は？

③ 仲間と一緒にいる状態で、正面から戦うと全く勝ち目のないモンスターに隣接している。このモンスターを倒さなければならない場合、どのように戦えば良いか。

小計　/18点

0〜29点	30〜49点	50〜69点	70〜89点	90〜100点
ここまできたら、いっそのこともう本番に挑戦！ わからないことがあったらもう一度これを見て参考にしよう。	う〜ん、困った。もう一度最初の方から順番に見て、『シレン』のことをもっと勉強しなければならないかも…。	まあまあ中級程度。答えと前のページを比べ合わせながら、もう一度知識を確認して本番にチャレンジしよう！	あともう一息ってカンジかな？ でも、ここまでくればもう安心。あとは本番で知識を確かなものにしていってくれ。	よくぞがんばってくれた！ これで予備知識はもうバッチリ。本番でもこの知識を活かして「太陽の大地」を目指そう。

合計　/100点

解くまで見ちゃダメ!! 答え

Q1
①ターン・R・Y
②シャッフル・柱・隠し
③壺・入れる・HP

Q2
①Ⓐ中央・Ⓑ右・Ⓒ左
②Ⓐ左・Ⓑ中央・Ⓒ右

Q3
①Ⓐコドモ戦車…飛び道具（鉄の矢）を使う。相手と1マス以上離れていないと攻撃することができない。
Ⓑガマラ…金を盗む。先制攻撃すると必ず金を落とす。
②Ⓐ大型地雷…残りHPが1〜2になる。隣のモンスターを巻き込むことができる。
Ⓑ罠の罠…フロア中にありとあらゆる罠ができてしまう。

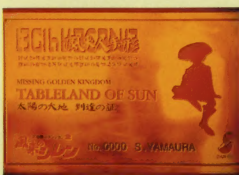
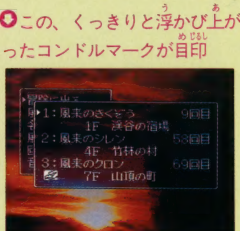
Q4
①Ⓒ
②Ⓐ
③Ⓑ
（店は周辺の空きスペースと店主の赤い点、モンスターハウスは赤と水色の点の混在、宝部屋は孤立していることと、周辺に空きスペースがないことが見極めのポイント）

Q5
①Ⓑ・Ⓐ
②Ⓐ・Ⓑ
③Ⓑ・Ⓐ
④Ⓐ・Ⓑ・Ⓒ
（ⒷとⒸは順不同）
⑤Ⓐ・Ⓑ・Ⓓ・Ⓒ
（ⒶとⒷならⒶが先、ⒸとⒹならⒹが先であれば順不同）
（「合成の壺」についてはP24参照）

Q6
①Ⓓに移動し、まず鬼面武者を倒したあとでハブーンと戦う。
②Ⓖに移動するとモンスターがⒶからⒷへと2マス移動していることになり、次のターンで倒せる。
③Ⓕ→Ⓙ→Ⓞ→Ⓛとループ状に移動するとモンスターが後ろをついてき、その間に仲間が攻撃してくれるのでダメージを受けず戦うことができる。
（P13の「石像」法参照）

もうバッチリ!

早解きキャンペーン実施中！

チュンソフトでは「こばみ谷」を制覇したプレイヤー先着3000名に、先着番号と自分の名前入り「黄金の風来人手形」をプレゼント中。クリア後の風来日記に浮かぶコンドルマークを写真に撮り、取扱説明書の応募券といっしょに送ればOKだ。詳しい応募先や、応募方法は取扱説明書に書いてあるのでよ〜く見て送ろう。もし先着にもれても、抽選で1000名に名前や番号は入らないけど同じアイテムをもらえるチャンスがあるぞ。

◐がんばれば、このゴージャスなプレートがキミの手に!!

◐この、くっきりと浮かび上がったコンドルマークが目印

ファミリーコンピュータMagazine 12月15日号特別付録②
平成7年12月15日発行（隔週金曜日発行）
第11巻第23号（通巻238号）